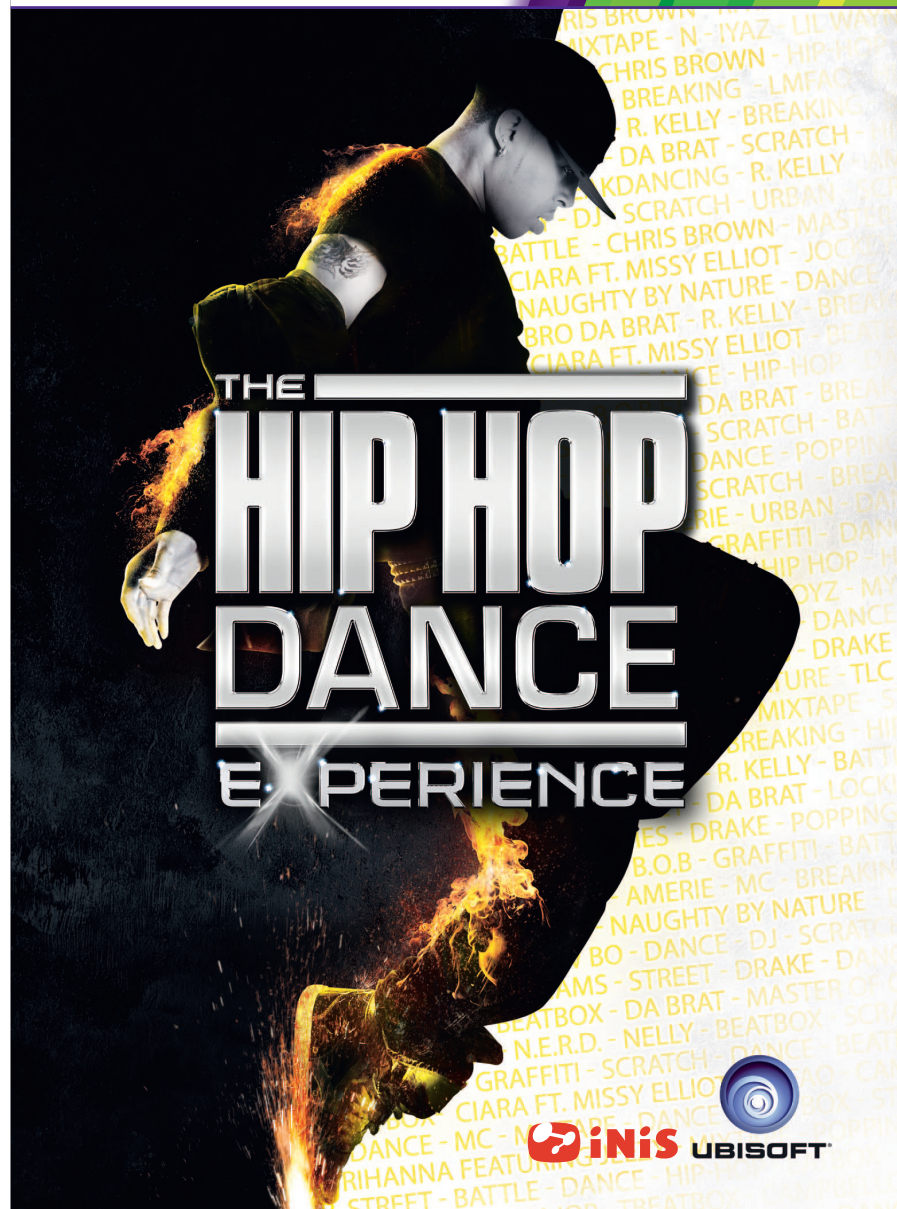




KINECT™



300051300





ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

PASOS INICIALES	2
EL JUEGO	3
¡Y AHORA A BAILAR!	6
MODOS DEL JUEGO	7
OPCIONES	9
SOPORTE TÉCNICO	10
GARANTÍA	10

PASOS INICIALES

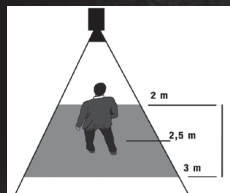
Domina más de 700 pasos de baile característicos del Hip Hop con 40 grandes éxitos de Hip Hop, en 6 emocionantes ambientes. Trae a un amigo y desafíaos en una batalla o cooperad en 4 modos de juego distintos. ¡Por fin un juego dedicado solo al Hip Hop!



Aspectos básicos

- Coloca el Sensor Kinect de la consola Xbox 360 frente al espacio en donde deseas jugar. Lo ideal es colocar el Sensor Kinect justo debajo de la pantalla de la televisión.
- Fíjate en la ventana de espejo de Kinect en la esquina superior de la pantalla para asegurarte de no estar muy cerca o muy lejos del Sensor Kinect.
- Aparta todos los muebles y obstáculos de tu alrededor.
- La iluminación ayudará a que el sensor te vea mejor.
- Evita las prendas sueltas para lograr un mejor rastreo del cuerpo.

Área de juego



Para jugar a The Hip Hop Dance Experience, deberás estar dentro del área de juego gris. Permanece dentro del área de juego para lograr un mejor seguimiento del cuerpo y una crítica más precisa. ¿Necesitas ayuda? Si crees que el Sensor Kinect tiene problemas al rastrearte, activa la Guía de Kinect (extendiendo la mano izquierda hacia abajo a la izquierda), selecciona el Configurador de Kinect y sigue las instrucciones.

Micrófono de Kinect

Puedes usar el micrófono de Kinect para elegir canciones del menú de selección diciendo "Select" y el título de la canción. La función de reconocimiento de voz solo está disponible en inglés.

Menús

Con ayuda del Sensor Kinect puedes navegar por todos los menús de The Hip Hop Dance Experience sin usar el mando Xbox 360.

Pausar un juego

¿Necesitas un descanso? Puedes pausar el juego en cualquier momento:

- Activando la Guía de Kinect
- Saliendo del área de juego

EL JUEGO

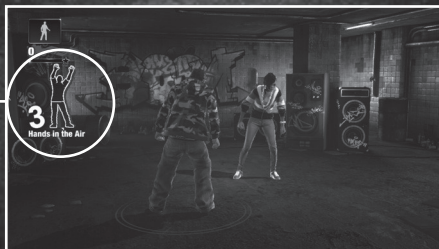


El desafío es bailar al ritmo e imitar los movimientos del bailarín que está frente a ti en la pantalla de la manera más precisa posible. Mientras bailas, el Sensor Kinect rastrea tus movimientos y los compara con los del bailarín de referencia para evaluar tu actuación. Tu calificación aparece debajo de tu bailarín en tiempo real.

Siguiente tarjeta de baile

Las tarjetas de baile aparecen junto a cada bailarín para mostrar el próximo paso a seguir, además de una cuenta atrás hasta el siguiente paso. Además, si sigues estas tarjetas de baile podrás aprender y memorizar los pasos para cada canción.

Siguiente tarjeta de baile



Tu puntuación

Cada jugador tendrá una puntuación única que acumula los puntos generales obtenidos durante su actuación.

Además de la puntuación personal, cada jugador también recibirá una calificación inmediata sobre cada paso que realice. Esta calificación puede encontrarse debajo del bailarín:

- ¡¡GUAY!! Significa que el paso ha sido impecable y se obtiene la máxima puntuación por él.
- ¡MOLA! Significa que el jugador ha hecho bien el paso y casi lo domina.
- ¡BIEN! Significa que el jugador casi hace bien el paso.
- UY Significa que el jugador lo intenta y empieza a comprender el paso.
- MAL significa que el jugador no ha hecho bien el paso y tiene que esforzarse más.

Puntuación



Medidor estrella

El medidor estrella se llena dependiendo de lo bien que bailes. Cuanto más alta sea la calificación de tus bailes, más se llenará el medidor. Llena el medidor estrella para activar el modo Lluvia de estrellas y recibir más puntos por cada baile que realices correctamente.

Medidor estrella



Información de resultados

Puntuación: Cuántos puntos has ganado en una canción dependiendo de lo bien que hayas bailado.

Marcador: Compara tu puntuación a nivel local si juegas offline ¡o globalmente con todo el mundo!

Mejor/Peor baile: Mira qué baile se te da mejor y en cuál necesitas practicar más.



Recomendaciones de canciones

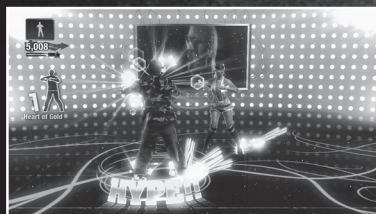
Después de completar una canción en Dance Party, elige una de las tres recomendaciones basadas en la canción que acaba de reproducirse para probar otras canciones rápidamente. ¡Vamos allá!: Se elegirá una canción al azar del siguiente nivel de dificultad más alto que el de la canción que acabas de completar. Cuantas más llamas, más difícil será. Mantén el ritmo: Se elegirá una canción de ritmo similar (+/- 10 BPM). Canciones al azar: Se elegirá una canción al azar de entre las que te pueden gustar. Practicar: ¿Necesitas consejos para dominar el baile? Puedes ir directamente a Practica movimientos y empezar a practicar directamente con este atajo.



Atajo a Practica movimientos

¡Y AHORA A BAILAR!

¿Bailamos? Solo tienes que imitar los pasos del bailarín que actúa frente a ti.



Únete al juego en cualquier momento

Todos los jugadores podrán unirse en cualquier momento, tanto en los menús como durante el juego, solo con entrar en el área de juego y levantar la mano derecha sobre su cabeza durante unos segundos.



MODOS DEL JUEGO

Dance Party

Juega solo o con un amigo. Elige cualquiera de las 40 canciones del menú de selección, elige la dificultad del baile (cada jugador puede elegir el nivel que más se acerque a su habilidad) y ponte a bailar. Cuando completes una canción en este modo se calculará tu puntuación y se identificarán tus mejores y peores pasos. Aparecerá un atajo al modo Practica movimientos en la pantalla Intentar canciones.



Batalla

En este modo solo para multijugador, dos jugadores se enfrentan para ver quién baila mejor, llenando su medidor de batalla. ¡El jugador con el medidor de batalla más largo al final de la batalla ganará!



Maratón

¡Baila hasta que no puedas más en esta maratón de Hip Hop! Usando todas las canciones y todos los pasos de baile, reproduce una canción tras otra acumulando puntos hasta que no te queden fuerzas para bailar...



Practica movimientos

Obtén algo de instrucción en los pasos de baile que más deseas practicar y dominar. Identifica los pasos, hazlos más lentos para desglosarlos y apréndelos paso a paso hasta que los domines a la perfección. Si el baile es demasiado rápido, levanta la mano derecha para aminorar el tempo.



Armario

Muestra tu estilo y personaliza las características y la moda de tu avatar con un auténtico equipo de Hip Hop. Desde la cabeza a los pies, puedes cambiarlo absolutamente todo.



OPCIONES



Reconocimiento de voz

Activa o desactiva la función de reconocimiento de voz de Kinect para elegir canciones.

Configuración de latencia

Ajusta la diferencia de tiempo entre el audio o la imagen y el juego. Hace falta un mando Xbox 360 para realizar ajustes.

Cambiar dispositivo de almacenamiento

Cambia el dispositivo de almacenamiento para el guardado automático de los datos locales o de los datos de tu perfil. También puedes elegir guardar en otro dispositivo de almacenamiento o cargar tus datos guardados.

Créditos

¡Mira una lista de toda la gente que ha trabajado para ofrecerte esta flipante experiencia de juego!

Y te damos las gracias de parte de iNiS y el equipo de Ubisoft.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en <http://support.ubi.com>. Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número **902.117.803** (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

Juego defectuoso:

Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

Juego dañado:

Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.

5. El comprador reconoce expresamente:

- i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
- ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

- i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
 - ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
- 7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.**

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by INIS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.



AVISO Antes de começares a jogar, consulta os manuais da consola Xbox 360, do Sensor Kinect Xbox 360 e dos periféricos, para informações sobre segurança e saúde. www.xbox.com/support.

Aviso Importante de Saúde: Epilepsia Fotossensível

Existe um número muito reduzido de pessoas que podem ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de doença não diagnosticada que pode provocar "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos. Os sintomas podem incluir tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão, perda momentânea de percepção e perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos. **Para de jogar imediatamente e consulta um médico se observares algum destes sintomas.** Os pais devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente a estes sintomas — as crianças e os adolescentes têm maior probabilidade de sofrer esses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido, afastando-te do ecrã; utilizando um ecrã mais pequeno; jogando numa sala bem iluminada; e não jogando quando te sentires sonolento ou fatigado. Se tiveres antecedentes, ou se houver alguém na tua família com antecedentes de ataques ou epilepsia, consulta um médico antes de jogares.

SUMÁRIO

PARA COMEÇAR	14
O JOGO	15
AGORA, DANÇA!	18
MODOS DE JOGO	19
OPÇÕES	21
APOIO TÉCNICO	22
GARANTIA	23

PARA COMEÇAR

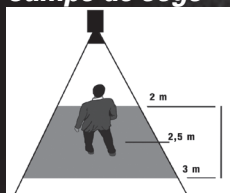
Aprende mais de 700 famosos movimentos de dança Hip Hop, de 40 canções Hip Hop que figuram no top das tabelas, em 6 emocionantes recintos. Agarra um amigo e desafiem-se um ao outro numa Batalha de Dança ou joguem em cooperação em 4 modos de jogo diferentes. Finalmente um jogo de dança dedicado apenas ao Hip Hop!



Conceitos Básicos

- Coloca o Sensor Kinect Xbox 360 em frente da área onde queres jogar. As condições ótimas obtêm-se colocando o Sensor Kinect mesmo por baixo do ecrã do televisor.
- Usa a janela do Espelho Kinect no canto superior do ecrã do teu televisor para teres a certeza de que não estás demasiado perto nem demasiado longe do Sensor Kinect.
- Liberta o espaço de todo o mobiliário e obstáculos.
- A iluminação ajudará o sensor a encontrar-te.
- Sempre que possível, evita usar roupas soltas para uma melhor deteção do corpo.

Campo de Jogo



Para jogares “The Hip Hop Dance Experience”, precisarás de estar dentro do campo cinzento de jogo. Mantém-te no interior do campo de jogo para obteres a melhor deteção do corpo e respetivo feedback. Precisas de ajuda? Se achas que o Sensor Kinect está a ter dificuldade em detetar-te, ativa o Guia do Kinect (mantendo a tua mão esquerda em direção à parte de baixo do corpo do lado esquerdo), seleciona o Optimizador do Kinect, e segue as instruções.

Microfone do Kinect

Podes usar o microfone do Kinect para seleccionares faixas do Menu de Seleção de Canção, dizendo «Select» (Selecionar) seguido do título da canção. A função de reconhecimento de voz é suportada apenas em inglês.

Menus

Com a ajuda do Sensor Kinect, podes navegar por todos os menus do “The Hip Hop Dance Experience” sem usares o Controlador Xbox 360.

Colocar um Jogo em Pausa

Precisas de fazer um intervalo? Podes colocar o jogo em pausa em qualquer altura:

- Ativando o Guia do Kinect
- Saindo do campo de jogo

O JOGO



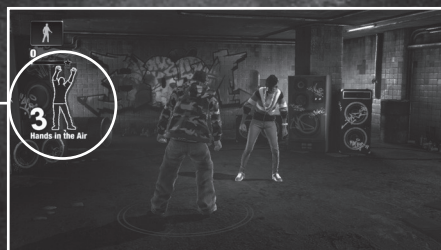
O teu desafio consiste em dançar ao ritmo e reproduzir como um espelho os movimentos do dançarino que está virado para ti no ecrã, tão fielmente quanto possível.

Enquanto danças, o Sensor Kinect segue os teus movimentos e depois compara-os com os movimentos do dançarino de referência para avaliar o teu desempenho. O feedback aparecerá por baixo do teu dançarino em tempo real.

Cartão da Próxima Dança

Os Cartões de Dança aparecem ao lado de cada dançarino para informar o jogador de qual será a próxima dança e servirá também de contagem decrescente para essa próxima dança. Seguir estes cartões de dança também te ajudará a aprender e memorizar a rotina de dança para cada canção.

Cartão da Próxima Dança



A tua Pontuação

Cada jogador terá uma pontuação individual que regista todos os pontos gerais obtidos na atuação. Para além da sua pontuação individual, cada jogador receberá também feedback imediato sobre cada movimento executado. Este feedback poderá ser encontrado por baixo do dançarino:

- **HYPE!! (HÍPER)** significa que o jogador está ao rubro e recebeu a mais elevada pontuação por esse movimento.
- **COOL! (FIXE!)** significa que o jogador está a escutar o movimento e que quase consegue dominá-lo.
- **NICE! (BOA!)** Significa que o jogador está quase a conseguir fazer o movimento certo.
- **YUP** Significa que o jogador está a tentar e a começar a conseguir.
- **BUSTED (APANHADO)** Significa que o jogador não conseguiu efetuar o movimento e que deverá esforçar-se mais.

Interface de Pontuação



Medidor de Estrelas

O Star Meter (Medidor de Estrelas) enche-se dependendo da tua boa exibição. Quanto maior for a classificação de dança que receberes, mais o medidor se encherá. Enche por completo o Star Meter (Medidor de Estrelas) para ativares o Star Drive (Percurso de Estrela) e obteres pontos de bónus por cada movimento que efetues com sucesso.

Medidor de Estrelas



O 411 em Resultados

Points (Pontos): Quantos pontos marcaste por uma canção com base no bom desempenho da rotina de dança.

Leaderboard (classificação (placar de líderes)): Compara a tua pontuação localmente, se estiveres a jogar offline, ou globalmente, com o resto do mundo!

Best/Worst Dance (Melhor/Pior Dança): Vê qual a dança que executaste melhor e qual aquela em que precisas de te aplicar mais.



Recomendações de Canções

Depois de completares qualquer canção no modo “Dance Party” (Festa da Dança), seleciona entre as 3 recomendações baseadas na canção acabada de tocar para tentares rapidamente outras canções.

Turn it Up! (Mais acima!): Uma canção selecionada ao acaso, pertencente ao nível de dificuldade imediatamente a seguir àquele da canção que acabou de tocar. Quanto mais Labaredas, maior o nível de dificuldade.

Keep the Groove (Mantém o ritmo): Canção selecionada ao acaso para ti, de entre aquelas que têm um ritmo semelhante (+/- 10 BPMs).

Random Hits (Sucessos ao Acaso): Canção selecionada ao acaso de entre todas as canções disponíveis e de que tu também poderás gostar.

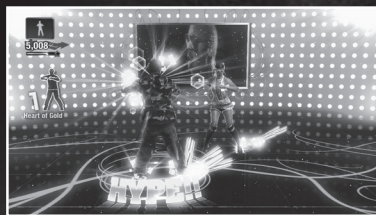
Practice (Atalho de Dança): Precisas de alguns indicadores para te ajudar a aperfeiçoar as tuas habilidades de dança? Podes saltar diretamente para o Power Skooling (Poder da Escola de Dança) e trabalhares a tua rotina de dança diretamente com este atalho.



Atalho para o Poder da Escola de Dança

AGORA, DANÇA!

Preparado para dançar? Basta imitares os movimentos de dança que vês o dançarino à tua frente executar.



Entra num jogo em qualquer altura

Os outros jogadores podem entrar no jogo em qualquer altura durante os menus ou durante a ação de jogo, bastando para isso entrarem no campo de jogo Kinect e levantando a mão direita acima da cabeça durante alguns segundos.



MODOS DE JOGO

Festa da Dança

Joga sozinho ou com um amigo. Seleciona qualquer uma das 40 canções do menu de Seleção de Canção, escolhe a dificuldade da tua rotina de dança – cada jogador pode escolher o seu próprio nível, que melhor se adapte às suas capacidades – e salta diretamente para o jogo. Depois de completares uma canção neste modo, a tua pontuação será calculada e serão identificados os teus melhores e piores movimentos. Um atalho para treinar o modo de Power Skooling (Poder da Escola de Dança), para treino de movimentos, também ficará disponível para ti no ecrã Try These Songs (Experimenta Estas Canções).



Dance Battle (Batalha de Dança)

Neste único modo multijogador, dois jogadores combatem para ver quem é o melhor a executar movimentos de dança para fazer aumentar o Battle Meter (Medidor de Batalha). Ganhará o jogador com o medidor mais longo no fim da batalha!



Maratona de Dança

Dança até caíres neste modo de jogo e sente a festa interminável nesta maratona de Hip Hop! Usando todas as canções e todos os movimentos de dança, toca canção após canção, acumulando pontos e aumentando a tua pontuação total, até já não poderes dançar mais...



Poder da Escola de Dança

Consegue aulas para os movimentos de dança que mais queres praticar e dominar. Identifica os movimentos, abrandando-os para os dividires, e aprende-os passo a passo, até que os consigas dominar e aperfeiçoar. Se a dança for demasiado rápida para ti, basta levatares a mão direita para abrandares o ritmo.



Guarda-roupa

Mostra o teu estilo e personaliza as feições ou o estilo do teu avatar com vestuário autêntico de Hip Hop. Tudo desde o chapéu na cabeça aos sapatos que trazes nos pés, poderá ser trocado e modificado.



OPÇÕES



Reconhecimento de Voz

Liga ou desliga a função de reconhecimento de voz do Kinect para selecionares canções com a tua voz.

Definição de Latência

Ajusta a diferença de temporização entre o tempo do áudio ou visual e a ação de jogo. É necessário um Controlador Xbox 360 para fazer ajustamentos.

Mudar Dispositivo de Armazenamento

Muda aqui o dispositivo de armazenamento para os dados locais guardados automaticamente ou os teus dados de perfil. Pode também selecionar outro dispositivo de armazenamento para carregar ou guardar dados.

Ficha Técnica

Vê uma lista de todas as pessoas que lutaram para te proporcionar esta fantástica experiência de jogo!

E um grande “obrigado” para ti da iNiS e da equipa da Ubisoft.

APOIO TÉCNICO

Se tiveres dificuldades com o teu jogo Ubisoft, por favor, contacta o nosso centro de soluções online aberto 24 horas em <http://support.ubi.com>. O nosso serviço telefónico automático está disponível 24 horas por dia através do **0871 664 1000**. (Número sujeito ao tarifário da PT)

A opção de serviço Live está disponível das 11:00h às 20:00h, de segunda a sexta (excepto feriados).

Por favor, mantém-te frente ao teu computador quando telefonares à nossa equipa de apoio para ser possível resolver os problemas sobre os quais nos questionas.

Jogo defeituoso:

Se julgas que o teu jogo está defeituoso, por favor, contacta a nossa equipa de apoio antes de devolveres o produto ao distribuidor. Uma discrepância entre o teu sistema operativo e as especificações requeridas para o jogo pode resultar em erros durante o jogo, tais como:

o ecrã regressa ao ambiente de trabalho ou congela, os gráficos são irregulares ou existem mensagens de erro.

Jogo danificado:

Se o teu jogo estava danificado quando foi comprado, por favor, devolve-o ao distribuidor juntamente com um recibo válido.

Se o teu recibo já expirou e estás dentro dos 90 dias do período de garantia, por favor, contacta a equipa de apoio da Ubisoft para verificação.

Por favor, tem em atenção que não oferecemos pistas e dicas no nosso centro de apoio técnico.

GARANTIA

A Ubisoft garante ao comprador original deste programa de computador que o disco (CD)/cartucho fornecido com o produto não apresenta qualquer defeito durante um período de utilização normal de noventa (90) dias a contar da data de compra indicada na fatura. Na primeira ocorrência, por favor, devolve o produto defeituoso ao local de compra, juntamente com o teu recibo válido. Se, por qualquer razão, isto não for possível (e ainda não tiverem decorrido os 90 dias a contar da data da compra), então o disco/cartucho defeituoso deverá ser devolvido à Ubisoft no endereço abaixo, juntamente com o recibo datado, local de compra, uma explicação que descreva o defeito e todas as embalagens originais.

Endereço para devoluções:

Ubisoft, Chertsey Gate East, London Street, Chertsey, Surrey, United Kingdom, KT16 8AP

Quando for necessária uma chave de CD para aceder ao jogo online, esta não pode ser reproduzida ou substituída. É da responsabilidade do comprador original manter esta chave de CD em local seguro. Chaves de CD perdidas, roubadas, ou danificadas, não podem ser substituídas.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by iNiS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.

NOTAS